



| Guía Docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                       |          |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                       | 2019/20  |
| Asignatura (*)        | Deseño de Niveis                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Código             | 730529013             |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                     |                    |                       |          |
| Descritores           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                       |          |
| Ciclo                 | Período                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Curso              | Tipo                  | Créditos |
| Mestrado Oficial      | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Primeiro           | Obrigatoria           | 3        |
| Idioma                | Castelán                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |                       |          |
| Modalidade docente    | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                    |                       |          |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                       |          |
| Departamento          | Enxeñaría Civil                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                       |          |
| Coordinación          | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es |          |
| Profesorado           | Seoane Nolasco, Antonio José                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Correo electrónico | antonio.seoane@udc.es |          |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                    |                       |          |
| Descrición xeral      | Nesta asignatura aprenderase a deseñar os niveis dun videoxogo. Estudarse como crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a situar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador se pode atopar; e a definir os obxectivos e o fluxo de xogo para que resulte interesante e atractivo. |                    |                       |          |

| Competencias do título |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                 | Competencias do título                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| A12                    | CE12 - Deseñar e crear os mapas dun videoxogo adaptados á jugabilidade deseñada                                                                                                                                                                                                                   |
| A13                    | CE13 - Analizar os distintos xéneros de videoxogos e entender as súas características de deseño particulares                                                                                                                                                                                      |
| B1                     | CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación                                                                                                                 |
| B2                     | CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo                                                 |
| B3                     | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos |
| B4                     | CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades                                                                                                 |
| B5                     | CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que habrá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo                                                                                                                             |
| B6                     | CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo                                                                                                                   |
| B7                     | CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos                                                                                                                                         |
| B11                    | CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas                                                                                                                          |
| B12                    | CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo                                                                                                                                        |
| B14                    | CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo                                                                                                                                                              |
| C1                     | CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita                                                                                                                                                                                                                          |
| C2                     | CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado                                                                                                                                                                                                                                    |
| C3                     | CT3 - Habilidade para a xestión da información                                                                                                                                                                                                                                                    |
| C4                     | CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas                                                                                                                                                                                                       |
| C5                     | CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos                                                                                                                                      |
| C6                     | CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse                                                                                                                          |



|    |                                                                                                                                                                                |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C7 | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade |
| C8 | CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida                                   |

| Resultados da aprendizaxe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      |                        |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------------|-----|
| Resultados de aprendizaxe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |      | Competencias do título |     |
| O obxectivo desta asignatura é aprender a deseñar os niveis dun videoxogo. O alumno aprenderá a crear a estrutura espacial do mapa de cada nivel, a ubicar todos os elementos interactivos e non interactivos cos que o xogador podese encontrar e a definir os obxetivos e o fluxo de xogo dentro do nivel para que resulte interesante e atractivo. Se aprenderá a facer isto en coherencia coa xogabilidade e o deseño narrativo e dependendo do tipo ou xénero do xogo. | AP12 | BP1                    | CP1 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | AP13 | BP2                    | CP2 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP3                    | CP3 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP4                    | CP4 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP5                    | CP5 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP6                    | CP6 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP7                    | CP7 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP11                   | CP8 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP12                   |     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |      | BP14                   |     |

| Contidos                         |                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Temas                            | Subtemas                                                                                                                                                                                                            |
| A xogabilidade dentro dos niveis | Obxetivos<br>Mecánicas<br>Retos e recompensas<br>Progresión<br>Barreras<br>Obstáculos e enemigos<br>Elementos interactivos e eventos                                                                                |
| Planos de niveis                 | Descrición do plano<br>Iconografía<br>Representación do fluxo do xogo                                                                                                                                               |
| Deseño dos niveis dos videoxogos | Linguaxe visual<br>Espacios<br>Navegación<br>Información para o xogador<br>Desenrolo e aprendizaxe<br>Incertidumbre e sorpresa<br>Emoción<br>Control da dificultade<br>Organización do xogo en niveis<br>Eficiencia |
| Narrativa dentro do nivel        | Narrativa implícita<br>Narrativa explícita<br>Narrativa emerxente                                                                                                                                                   |
| Proceso de creación de niveis    | Diagramas de fluxo<br>Layout (Planos)<br>Blocking<br>Set Dressing<br>Persoaxes e props<br>Testeo e axuste                                                                                                           |



| Planificación          |                                                                           |                   |                                           |              |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias                                                              | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Traballos tutelados    | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 2                 | 47.5                                      | 49.5         |
| Estudo de casos        | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 4.5               | 4.5                                       | 9            |
| Presentación oral      | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 1                 | 2                                         | 3            |
| Solución de problemas  | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 4                 | 0                                         | 4            |
| Sesión maxistral       | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 8.5               | 0                                         | 8.5          |
| Atención personalizada |                                                                           | 1                 | 0                                         | 1            |

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías          |                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías          | Descrición                                                                                                                                                                                  |
| Traballos tutelados   | Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada proxecto                       |
| Estudo de casos       | Analizaranse distintos xogos e verase como se aplican os contidos vistos en clase en cada un dos exemplos analizados                                                                        |
| Presentación oral     | Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura                                                                                                                |
| Solución de problemas | Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistras para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado. |
| Sesión maxistral      | Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.    |

| Atención personalizada                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías                             | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Traballos tutelados<br>Presentación oral | O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. Iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación. |

| Avaliación   |              |            |               |
|--------------|--------------|------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |



|                     |                                                                           |                                                                                                                                             |    |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Traballos tutelados | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | O alumno deberá facer distintos traballos nos que demostrará a súa capacidade para conceptualizar, deseñar e plantexar niveis de videoxogos | 90 |
| Presentación oral   | A12 A13 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B11 B12<br>B14 C1 C2 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado o longo da asignatura.                                                      | 10 |

### Observacións avaliación

Para poder superar a materia o alumno deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, o alumno terá a cualificación de suspenso (0). Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas. Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. A asistencia presencial á materia non é obrigatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición dos alumnos. No caso de alumnos con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

### Fontes de información

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jesse Schell (2014). The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition. CRC Press</li> <li>- Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley</li> <li>- Tracy Fullerton (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition. CRC Press</li> <li>- Katie Salen (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press</li> <li>- Raph Koster (2013). A Theory of Fun for Game Design. Second Edition. O'Reilly Media</li> <li>- Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction. Third Edition. Delmar Cengage Learning</li> <li>- Jeannie Novak , Travis Castillo (2008). Game Development Essentials: Game Level Design. Delmar Cengage Learning</li> <li>- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel.<br/><a href="https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ">https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ</a></li> <li>- Gamasutra (). Gamasutra. <a href="https://www.gamasutra.com/">https://www.gamasutra.com/</a></li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ernest Adams (2009). Fundamentals of Game Design (2nd Edition).. New Riders Press</li> <li>- Andrew Rollings, Ernest Adams (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders</li> <li>- Chris Crawford (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Narrativo/730529003

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Interfaces/730529014

Deseño de Xogabilidade/730529011

Deseño de Contornas/730529012

#### Materias que continúan o temario

### Observacións

